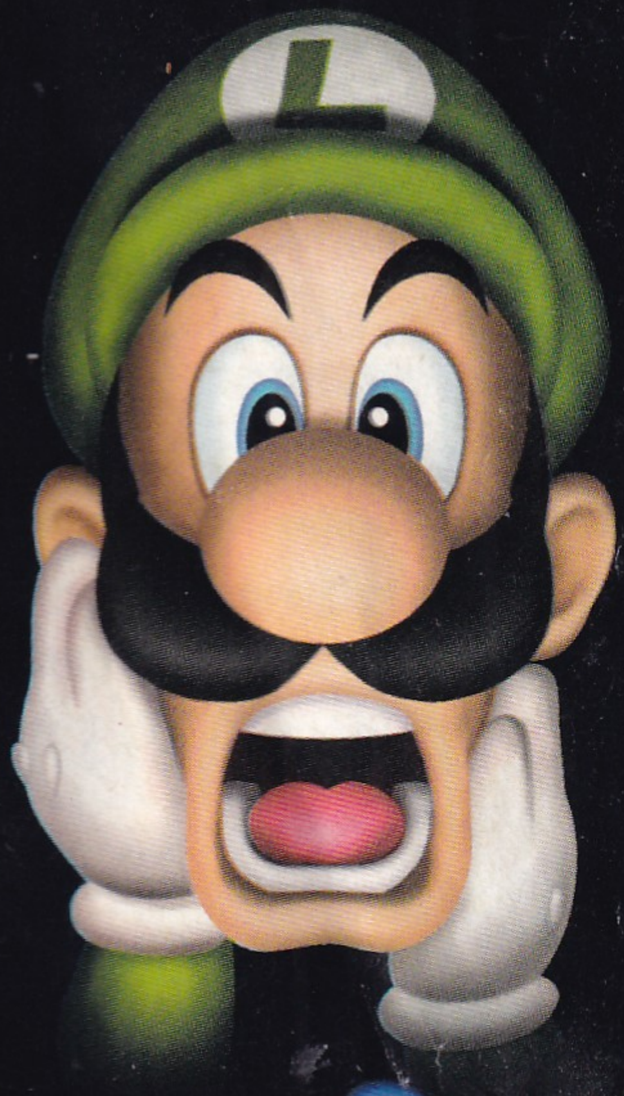
Nintendo®

NINTENDO GAMECUBE™



Luigi ルイージマンション Mansion™

■1人用
■アクション アドベンチャー

メモリーカード使用ブロック数	3

取扱説明書

ごあいさつ

このたびは任天堂“ニンテンドー ゲームキューブ”専用ソフト『ルイージマンション』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」はソフト（ニンテンドー ゲームキューブ ディスク）と共に大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警　告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、いったんゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。
- コントローラのコントロールスティックやCスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

コントローラの振動機能に対応したソフトを使用される場合

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方はコントローラの振動機能を絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、コントローラの振動機能を絶対に使用しないでください。コントローラの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- コントローラの振動機能を利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

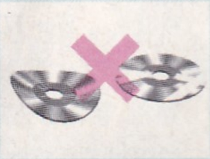
※このソフトはコントローラの振動機能に対応しています。設定のON/OFFに関してはこの取扱説明書のP21をご覧ください。

⚠ 注　意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 注　意



● ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。ニンテンドー ゲームキューブ本体（以下、本体と記す）内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。

● ディスクを曲げたり無理な力を加えると、ディスクが破損し、けがの原因となります。

● ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。

● ディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。

● ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。

● ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因となります。

● ゲーム終了後、本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから取り出してください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。



ディスクを取り出すときは、中央のディスクリリースボタンを押してください。

● このディスクは本体およびニンテンドー ゲームキューブ互換機用のディスクです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合がありますので、絶対におやめください。

● 本体をプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。

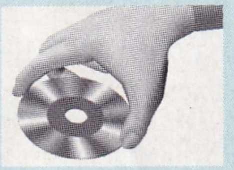
使用上のおねがい

● 直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそばで使用、保管しないでください。また、湿気の多い場所やホコリの多い場所も避けてください。

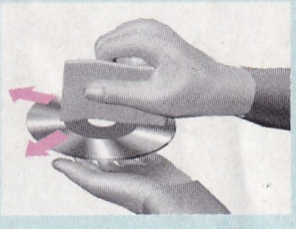
● 密閉された自動車の中（特に夏期）などに長時間放置しないでください。

● ゲームが終わったら、本体からディスクを取り出し、ケースに入れて保管してください。ケースに入れずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。

● ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷などをつけないように取り扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。



● ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もし、ディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽くふいてください。



● ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。

● ディスクを本体にセットする場合は、無理な力が加わらないように十分注意し、必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にして、カチッと音がするまでしっかりとセットしてください。

● お客様の誤ったお取り扱いによりディスクに生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

● このディスクは 日本国内専用 の表記のある日本国内仕様の本体およびニンテンドー ゲームキューブ互換機に対応しています。海外仕様の上記製品では使用できません。

● コントローラのスティックやボタンを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。

コントローラのニュートラルポジションと再設定機能



本体の電源をONにするときやリセットボタンを押すときは、ニンテンドー ゲームキューブコントローラの**コントロールスティック、Cスティック、Lトリガーボタン**および**Rトリガーボタン**に触らないように注意してください。

本体の電源をONにしたときの、これらのスティックやトリガーボタンの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。このときに各スティックが傾いていたり、各トリガーボタンが押されていた場合、その状態がニュートラルポジションと設定されてしまいます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、正常な操作ができなくなります。
ズレてしまったニュートラルポジションを正しい位置に修正（再設定）するには、次の操作を行ってください。

各スティックとトリガーボタンから指を放し、Xボタンと Yボタンを押しながらSTART/PAUSEボタンを3秒程度、押し続けてください。

メモリーカードとバックアップ機能について

このソフトのバックアップ（途中経過や成績などのセーブ）を行うには、別売の『ニンテンドー ゲームキューブ メモリーカード』が必要です（バックアップの操作方法や使用する容量などについては、この取扱説明書のP26をご覧ください）。

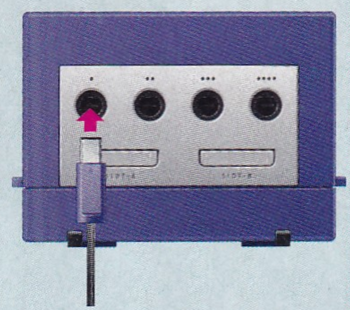


※写真は「メモリーカード59」です。

バックアップデータ書き込み中および読み出し中におけるメモリーカードの抜き差し、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によりデータが消えてしまった場合、それを復元することはできませんのでご了承ください。

コントローラポートへの接続

このゲームは1人用です。コントローラは本体前面のコントローラポート1に接続してください。それ以外のコントローラポートに接続しても、操作することはできません。



もくじ

突然のプレゼント それは

ある日のこと、ルイージのもとに、なんと「あなたに大きなお屋敷をプレゼント！」という通知が届きました！

喜んだルイージは、お兄さんのマリオに電話しました。
「マリオ兄さん？　ぼく、マイホームを手に入れたよ！
お祝いのパーティをするから遊びにきてよ！」

地図を頼りにお屋敷に向かったルイージでしたが、
森の中で道に迷ってしまい、あたりはすっかり真っ暗。
やがて、やっとの思いでたどりついた深い森の奥で、
なんだか不気味なお屋敷を発見しました……。

地図を見ると、まさしくそのお屋敷がルイージの家です。
ルイージがお屋敷に足を踏み入れてみると……！
先に着いているはずのマリオの姿がなぜか見つかりません。
しかもお屋敷の中には、なんとオバケが……！

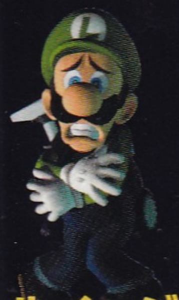
大きなオバケ屋敷!?

そのとき、オバケが突然ルイージに襲いかかりました！
「兄さん！　助けて～!!」
そこに、そうじ機を背負ったナゾの老人が登場!!
ルイージは、危機一髪のところで、
その老人に助けられたのでした……。

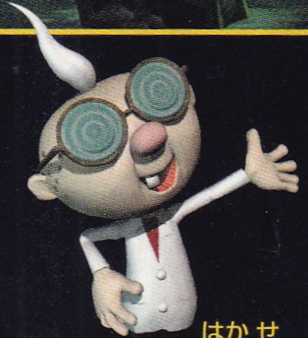
その老人、オヤ・マー博士は、長年この森に
住みついて、大好きなオバケの研究をしていたのです。
ルイージは、オヤ・マー博士に
お兄さんのマリオがいなくなったことを伝えました。
すると博士は、オバケ屋敷を探検するのに必要な、
２つの発明品を渡してくれたのです……。

さあ、気弱でこわがり屋のルイージは、
イタズラ好きなオバケたちを退治して、
お兄さんのマリオを見つけだせるでしょうか!?

CAST



ルイージ



オヤ・マー博士



オバケ



マリオ？

コントローラの使いかた



まずはコントローラの使いかたをしっかり覚えることが、基本中の基本じゃ！ 詳しくは、それぞれのページをよく読むのじゃぞ！

※コントローラの設定は**標準タイプ**と、ある程度ゲームに慣れたプレイヤー向けの**横歩きタイプ**の2種類あり、コントロールスティックを使ったときの**ルイージの動きかたが違います**。コントローラの設定は、ポーズ画面（P15）、または【オプション】（P21）で切り替えられます。

Lトリガーボタン

●**吸い込んだエレメントを発射する（P15）**



START/PAUSEボタン

●画面をポーズ（一時中断）して、**ポーズ画面**を表示（P15）

コントロールスティック

●**ルイージの移動（歩く・走る）**

※そうじ機の使用中は、ルイージの向いている方向を固定したまま移動する

●「横歩き」タイプに設定した場合、ライト使用中でもルイージの方向は固定

オバケにしがみつかれたら、**コントロールスティック**と**Cスティック**をガチャガチャと倒したり、回したりしてみましょう。

コントローラ設定 **標準** タイプ



Bボタン

●**ボタンを押している間、ライトを消す**

※暗い部屋にいるとき

※プレイ中に、Bボタン＋Xボタン＋START/PAUSEボタンを押し続けると、本体のリセットボタンを押したときと同じように、ゲームをリセットすることができます。



Rトリガーボタン

●**そうじ機でオバケなどを吸い込む（P13）**

◀Rトリガーボタンを深く押し込むほど、吸い込む力が強くなります。



[GAMEBOY HORROR]を使用する

[GAMEBOY HORROR]は、オヤ・マー博士が発明した携帯型マシンです（P28～29）。

※[GAMEBOY HORROR]の使用中は、そうじ機の使用やエレメントの発射、ルイージの移動はできません。

Xボタン

●**サーチモード画面**（ルイージの視点）の表示



※いろんなものをチェックできます。

Yボタン

●**フロアマップ画面**の表示



Zボタン

●**吸い込みリスト画面**の表示



Cスティック

●**ライト・そうじ機の向きを変える（P10）**

●「横歩き」タイプに設定した場合、少しだけライトが早く動く

Aボタン

●**調べる**

●**ドアを開ける**

●次のメッセージを表示する

●項目の決定

ルイージのアクション



オバケに出会ってもあわてないですむように、自分にできることを覚えておくのじゃぞ。

※使用するボタンはコントローラの設定が **標準タイプ** の場合です。

歩く・走る　コントロールスティック

コントロールスティックを倒した方向にルイージが移動します。コントロールスティックの倒しかたが浅いとルイージはゆっくり歩き、深く倒すほどだんだん速く移動します。

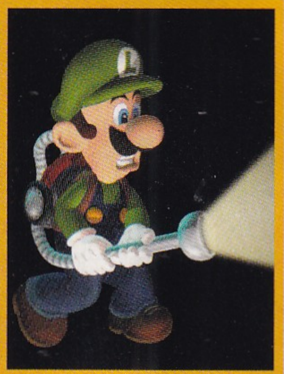


「横歩き」タイプとの使い分け

オバケによってはコントローラの操作タイプを「標準」から「横歩き」に切り替えた方が吸い込みやすい場合があります。シーンによって使い分けてみてください。

ライト・そうじ機の向きを変える　Cスティック

ルイージを移動させずに、ルイージや、ルイージが使用中のライト・そうじ機を、オバケなどの方向に向けることができます。





▲ライトとそうじ機は、上に向けるときはCスティックを手前に、下に向けるときは奥に倒します。

ドアを開ける　ドアの前で A ボタン

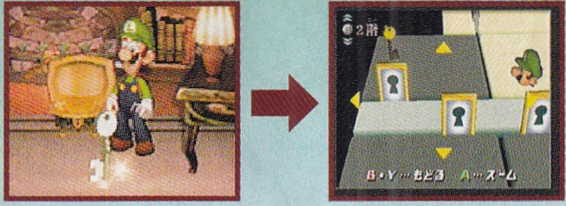


ドアの前に立ってAボタンを押せば、ドアを開けることができます。カギの掛かっているドアの場合、そのドアのカギを持っていれば、ドアの前でAボタンを押すと自動的にカギを使用します。



カギはどのトビラに使う？

カギを手に入れるとフロアマップ画面が表示され、そのカギを、どの部屋のドアで使うべきものなのかを教えてくれます。



調べる　調べたい物の前で A ボタン

屋敷の中のいろいろな物を調べることができます。家具などの前にルイージを立たせてAボタンを押してください。ルイージが、物を叩いたり持ち上げたりして調べます。物を調べることによって、アイテムなどが見つかる場合もあります。



◀ルイージがクローゼットを調べると、中からコインが……！



▶本棚を調べてみると、何かについて書かれている本が……。

オバケを吸い込む

ルイージのもっとも重要なアクションです。ルイージはオヤ・マー博士にもらった**そうじ機**を使い、以下のような手順でオバケを吸い込むことができます。

その1　まずオバケにライトを当てる

使用するボタン→ （＋ ）

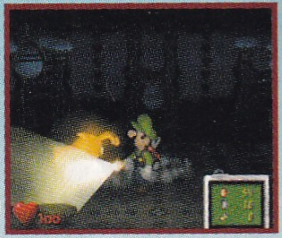
オバケが出現したら、Cスティックを使ってオバケにライトを当てます。すると、オバケが驚いて動きを止めます。そして、下のようにオバケの胴体の部分にハートのマークが現れます。このハートのマークが現れれば、そうじ機でオバケを吸い込むことができるのです。



その1

オバケにライトを当てるときの注意点

ライトを当てるときにオバケとの距離が遠いと、ハートのマークが現れてもオバケはすぐに消えてしまいます。できるだけオバケに近づいてライトを当ててください。Bボタンを押している間はライトの光を消すことができるので、暗やみでオバケを引き寄せておいてからライトを急に当てるのもテクニックのひとつです。



B で不意打ち!

その2　オバケを吸い込む

使用するボタン→ R ＋ ＋

オバケの胴体にハートのマークが出現したら、Rトリガーボタンを押し込んでそうじ機を作動し、オバケを吸い込みましょう。ハートのマークの横には、数字が表示されています。この数字はオバケの**「体力」**を表していて、吸い込み続けることによって、この数字がだんだん減っていきます。そして、0になるとオバケは逃げ回る力を失って、そうじ機に吸い込まれてしまうのです。



その2

逃げるオバケを「釣り」のように吸い込もう！

そうじ機で吸い込まれると、オバケは嫌がって逃げ回ります。オバケを逃げるままにさせておくと、オバケの体力がなかなか減りません。しかし、オバケを吸い込みながら、**オバケが逃げるのとは反対の方向にコントロールスティックとCスティックを倒す**と、オバケを引っ張るような感じになり、オバケの体力が大きく減ります。釣りで魚を引っ張るようなイメージです。また、スティックを倒し続けるよりも、何度もクイックイッと倒したり戻したりをくり返す方が、オバケの体力を早く減らすことができます。

たとえば……オバケが画面の右側に逃げた場合

Rトリガーボタンで吸い込みながら、コントロールスティックとCスティックを左側に倒して、オバケを引っ張ります。





その3　吸い込み完了！

オバケの体力が0になったら、あとはオバケがそうじ機に吸い込まれてしまうまで、Rトリガーボタンを押し続けましょう。





その3



覚えておきたいこと……その1



オバケに引きずられると……？

オバケを吸い込んでいるときに、オバケに引きずられると、**ルイージの体力が少しずつ減ってしまいます**。オバケに引きずられないように、うまく吸い込みましょう。

こんなものも吸い込める！



家具や宝箱の中からコインやお札などが出てきて、部屋中に散らばってしまったときは、そうじ機で一気に吸い込んで手早く回収することができます。また意外なものが吸い込めたり、そうじ機に反応したりするので、いろいろ試してみましょう。

エレメントを発射する

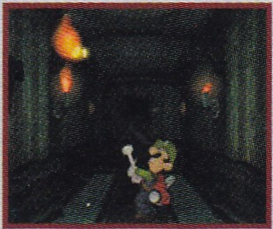


トリガーボタン

そうじ機であらかじめ**エレメント**というものを吸い込んでいれば、Lトリガーボタンでエレメントを発射することができます。そうじ機には、オバケを吸い込む機能以外に、逆に**吸い込んだものを発射する機能**もあるのです。

エレメントとは？

エレメントとは、炎・水・冷気（氷）の3種類のエネルギーのことで、そのエネルギーを持つ**エレメントオバケ**を、そうじ機で吸い込むことで発射可能になります。



エレメントオバケ



炎



水



冷気（氷）

▲それぞれのエレメントオバケは、屋敷のどこかに隠されている3種類の**メダル**を見つけることで、出現するようになります。

……エレメントの説明はP16に続きます➡

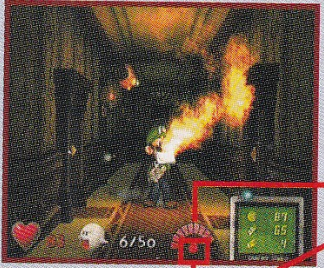
ポーズ画面では何ができる？

プレイ中にSTART/PAUSEボタンを押すと、プレイが一時中断し、ポーズ画面が表示されます。ポーズ画面では、コントロールスティックの左右でコントローラのタイプを変更できます。



また、コントロールスティックの上下で【やめる】を選んでAボタンを押すと、プレイを終了することができます。ただし、**その際セーブは行わずにゲームをやめることになるので注意してください。**

エレメントの発射のしかた



エレメントオバケを吸い込むと、画面左下にエレメントメーターが表示され、メーターのうちがわの部分にはエレメントのマークが表示されます。

エレメントメーター

エレメントのマーク

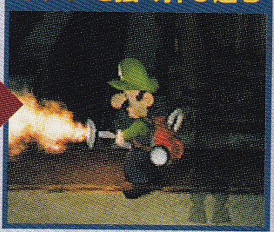
炎　水　冷気（氷）

マークが表示されたエレメントが、現在発射可能なエレメントです。Lトリガーボタンを押すと、そのエレメントをそうじ機から発射することができます。Lトリガーボタンを押し込む強さが強いほど、より多くのエレメントを発射することができます。

ボタンを弱く押し込む



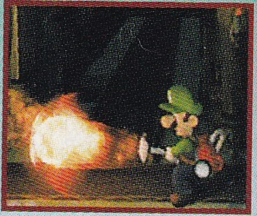
ボタンを強く押し込む



エレメントを発射するたびに、エレメントメーターの表示が減っていきます（詳しくは右ページをご覧ください）。

エレメントのかたまりを発射する

Lトリガーボタンを一気に深く押し込むと、エレメントの大きなかたまりを発射することができます。



どんなときにエレメントを発射する？

例えば、火の付いていないろうそくに炎のエレメントを発射して火を付けることができます。火を付けることによって、部屋の中などで何か変化が起きるかもしれません。また、オバケによっては、エレメント攻撃でダメージを与えることができるものもいます。

▶エレメントを発射してみれば、何か新しい発見ができるかもしれません。





別のエレメントを発射するには？



別のエレメントを使用したい場合は、使用したいエレメントのエレメントオバケを探し出して、そうじ機で吸い込みましょう。例えば、炎エレメントを持っているときに水エレメントが使用したくなったら、水のエレメントオバケを探し出して吸い込めばいいのです。そうすれば、使用できるエレメントが炎から水に切り替わります。

エレメントを発射できる量について



ルイージは、エレメントメーターがなくなるまでエレメントを発射できます。エレメントメーターは、エレメントをたくさん発射するほど、より多く減ります。少しずつ発射すれば長持ちしますし、一気にたくさん発射すると、メーターも大きく減ることを覚えておきましょう。



オヤ・マー博士に質問！

屋敷の中で何ができるかはわかったかのう？
なに？　まだ聞きたいことがある、じゃと？

Q1 捕まえたオバケはどうなる？



A 元の絵にもどすのじゃ

「きみにはいろんなオバケを捕まえてもらうんじゃが、きみが捕まえたオバケの一部は、あとでわしが回収させてもらうぞ。回収したオバケは、わしが開発した“オバケの姿を絵にする”機械で、肖像画にするのじゃ。そしてその絵は、ラボの中にある**ギャラリー**に飾るのじゃよ（P30）。なぜ肖像画にする必要があるのかって？　なぜならオバケたちはもともとわしが観賞用として絵にしていたものだからじゃ。P25の『オバケ講座』も読んでみるとよいぞ。」



Q2 コインやお札も集めたほうがいい？

A 集めておくとよいじゃろう

「屋敷の中で見つけたコインやお札、それに宝石は、せっかくのお宝じゃ、大いに集めるとよい。もっとも、わしはそんなお宝には全然興味がない。お宝は、いずれ本当に自分の家を建てるときにでも使ったらどうかのう？」



Q3 傷ついたときはどうする？

A ハートを取るのじゃ



「きみの体力は体力アイコンで表示されるようになっておる。ダメージを受けると、このアイコンのハートがだんだん小さくなって、右の数字も減っていく。この数字が0になったら、きみはゲームオーバー！　そうなると、わしも困る！　家具などを調べると、中からハートの形をしたものが見つかることがあるじゃろう。これを取れば、きみの体力が回復するのじゃ。**オバケを一度に2匹以上吸い込んだときにも、ハートが出るぞ。**大きなハートほどたくさん回復するようじゃぞ。目には目を、ハートにはハートを、ということじゃ！」

Q4 博士はいつもどこにいる？

A 研究所の中じゃ



「わしは、ふだん屋敷の近くにある研究所におるのじゃよ。しかし、心配せんでいい。きみに渡した携帯型マシン[GAMEBOY HORROR]をとおして、きみが屋敷の中を歩き回っている様子が、研究所のモニターテレビに映し出される仕組みになっておるんじゃ。だから、きみがどこで何をしておってもすべてわかるのじゃよ。ときには[GAMEBOY HORROR]を使って、きみにアドバイスも送ってやろう。安心してオバケを集めることじゃ！」



ゲームの始めかた



オバケ退治の方法はわかったかの？　それでは、さっそくゲームを始めるのじゃ！



ディスクとメモリーカードを本体にセットし、ディスクカバーを閉めてから、パワーボタンを押して電源をオンにしてください。しばらくして、タイトル画面が表示されたら、START/PAUSEボタンを押してください。すると、データセレクト画面が表示されます。

※ゲームの途中経過をセーブするにはメモリーカードが必要です。なお、メモリーカードは、必ず本体のスロットAに差し込んでください。

データセレクト画面の見かた

ゲームの途中経過は、3つまでセーブすることができます。データセレクト画面で、セーブデータを選んだ状態でYボタンを押すと、そのセーブデータを空きのデータの位置にコピーできます。また、セーブデータを選んだ状態でXボタンを押すと、そのセーブデータを消すことができます。**消したセーブデータは復元できませんので、セーブデータを消すときは、十分注意してください。**

データセレクト画面



セーブされているデータ

これを選ぶと、前回セーブしたゲームの続きを遊ぶことができます(P26)。画面には、セーブ内容が表示されます。

【はじめから】の表示があるデータ

これを選ぶと、ゲームを最初からプレイすることができます。

【オプション】

プレイ環境の設定ができます。詳しくは、右のページをご覧ください。

セーブデータを使って遊ぶ場合

データセレクト画面でセーブデータを選び、Aボタンで決定します。前回セーブしたプレイの続きから遊ぶことができます。セーブデータでプレイを再開した場合は、オヤ・マー博士の研究所のシーンから始まり、【やしきへいく】を選ぶと、1階のエントランスからスタートします。

※セーブデータが保存されているメモリーカードを本体にセットしていないと、セーブデータは表示されません。

【オプション】について



データセレクト画面で選べる【オプション】では、以下のようなプレイ環境の設定が可能です。変更した設定内容は、プレイ中に初めてセーブするときに、プレイ内容と一緒に保存されます。なお、この設定は3つのセーブデータに対して共通のものとなります。

サウンド

サウンドの**［ステレオ］／［モノラル］／［サラウンド］**の切り替えができます。ドルビーサラウンドシステムがあれば、サウンドの設定を**［サラウンド］**にすることで、より臨場感あふれる音響をお楽しみいただけます。ドルビーサラウンドシステムについては、この取扱説明書の最後のページもご覧ください。

そうさ

コントローラの操作タイプ、**標準／横歩き**を選ぶことができます。

しんどう

コントローラの振動の**オン／オフ**を切り替えられます。

明るさチェック

画面の明るさを、このゲームに適したものに調整することができます。画面の指示に従って、テレビ側で明るさを調整してください。

ゲームの始めかた

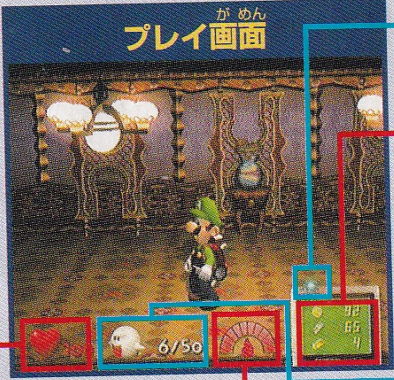
ゲームの進めかた



屋敷に入ってからやるべきことを説明していこう。
覚えておいてソンはないぞ！

プレイ画面の見かた

まずはじめに、プレイ中の画面の見かたについて説明します。



体力アイコン

ルイージの体力です。ダメージを受けるとハートが小さくなり、右下の数値も減ります（最大値は100）。数値が0になると、ゲームオーバーとなります。

エレメントメーター

エレメントオバケを吸い込むと、発射できるエレメントとその量が表示されます。

→詳しくはP15～17へ

ゲームの途中で、テレサが出現するようになってから表示されます。

テレサレーダー

ルイージがテレサに近づくと、ランプが**赤く光って**テレサが近くにいることを知らせてくれます。

→詳しくはP28へ

テレサカウンター

これまでに捕まえたテレサの数が表示されます。

→詳しくはP24へ

屋敷内での冒険のステップ

ルイージは、屋敷の中の部屋を歩き回りながらオバケを退治します。そして**ボスオバケ**を倒すと、さらに次の冒険に進むことができます。ボスオバケを倒すまでの道のりを**エリア**と呼びます。ルイージのエリア内での基本的なステップを紹介しましょう。

ステップ1	屋敷内のいろいろな部屋に向かう	
ステップ2	オバケたちを吸い込む	→P24
ステップ3	"キノピオ" でセーブする	→P26
ステップ4	ボスオバケを倒してエリアをクリアする	→P27
ステップ5	そうじ機をチェックする	→P27

ステップ1 屋敷内のいろいろな部屋に向かう

屋敷の中には多くの部屋があります。すべての部屋に最初から入れるわけではありません。ほとんどの部屋にはカギがかかっているので、どこかでその部屋のカギを見つけてこないと、部屋には入れません。







ステップ2 オバケたちを吸い込む

部屋に入ったら、その部屋にいるオバケを見つけてそうじ機で吸い込んでしまいましょう。部屋の中のオバケをすべて退治できると、照明がともって部屋が明るくなります。



▶まずは、部屋の中にいるオバケをすべて退治して、部屋を明るくしましょう。

覚えておきたいこと……その2

“肖像画のオバケ”はパールを落とす！



“肖像画のオバケ”を吸い込んでいるときに、**パール（真珠）**が出現します。このパールをどれだけ集めたかによって、ギャラリーに飾られる絵と、その額縁のグレードが変わってきます（P30）。

テレサを集めろ!!



ゲームを進めていくと、屋敷の中に数多くの**テレサ**が出現するようになります。このテレサたちを捕まえないことには、マリオと出会うことはできないでしょう。部屋の中をくまなく歩き回りながら、テレサレーダーを頼りに隠れているテレサを見つけ出して、そうじ機で吸い込みましょう。テレサは、捕まえそこねると他の部屋に移動してしまいます。

※テレサは、部屋が暗い状態では姿を現しません。まずは他のオバケを退治し、部屋を明るくしてから探してみましょう。

オヤ・マー博士のオバケ講座



わしの研究の結果、オバケはいくつかの種類に分けられるようじゃ。ここで少し説明しておくかのう。

普通のオバケ



「姿かたちや体力などがちがう、何種類かの普通のオバケが存在するようじゃ。とはいっても、普通のオバケじゃから、捕まえることはそう難しくないじゃろう。それから、**エレメントオバケ**というちょっと特殊なオバケもおるんじゃが、それについてはP15で説明しておるぞ。」

“肖像画のオバケ”



「わしは世界各地でめずらしいオバケを集め、それを絵にしておったのじゃが、なんとテレサが元のオバケにもどしてしまったのじゃ！　オバケたちをもう一度、肖像画の形にもどしてやらんといかんのう。」

テレサ



「とにかく、一番悪いのはテレサなのじゃ！　きみのお兄さんをさらったのも、このテレサのしわざじゃろう。テレサは屋敷の中のあちこちに隠れておるはずじゃ。ぜひとも捕まえてくれんかのう！」

ステップ3 "キノピオ"でセーブする



1階のエントランスなどにいるキノピオに話しかけると、プレイの途中経過をセーブすることができます。それまでにそうじ機で吸い込んだいろいろなものや、各部屋のクリア状況などがメモリーカードにセーブされます。屋敷の探索の途中で、こまめにセーブしておきましょう。

※この他、テレサを捕まえたときにもセーブできるようになります。

※『ルイージマンション』のセーブデータを保存するためには、メモリーカードに3ブロックの空き容量が必要です。



セーブのしかた

キノピオに話しかけたら、【セーブする】を選んでAボタンを押します。それまでの途中経過が、自動的にセーブデータに上書きされます。



※セーブの途中でメモリーカードを抜いたり、本体の電源を切ったりしないでください。本体やメモリーカードの故障の原因となります。

メッセージについて

メモリーカードに何らかの問題があるなどの理由でセーブができない場合、画面にメッセージが表示されますので、メッセージに従って対処してください。



※メモリーカードの中のファイルを削除する方法や、メモリーカードの「初期化」の方法については、本体の取扱説明書をご覧ください。

ステップ4 ボスオバケを倒してエリアをクリアする

エリアの最後まで来ると、**ボスオバケ**と出会います。さすがにこれまでのオバケよりも強力です。このボスオバケを退治すれば、そのエリアはクリアということになります。



ステップ5 そうじ機をチェックする

捕まえたオバケの確認

ボスオバケを倒すと画面がオヤ・マー博士の研究所に切り替わり、そのエリア内でそうじ機で吸い込んだものが精算されます。まず、そのエリアで捕まえた"肖像画のオバケ"が元の絵の形にもどされ、何匹捕まえたのかを確認できます。





お宝の精算

オバケの確認が終わると、今度はお宝の精算になります。エリア内で手に入れたコインやお札、金塊や宝石などがG(ゴールド)に換算されて、その合計金額が表示されます。



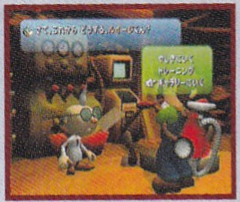
※お宝の精算後にもセーブすることができます。



オバケギャラリーに行ってみよう

きみが捕まえたオバケたちは、わしが元の肖像画にもどして、ここに飾るのじゃ！

博士の研究所からギャラリーに移動



ギャラリーには、オヤ・マー博士の研究所から行くことができます。右の画面で、**【ギャラリーにいく】**を選び、Aボタンを押してください。画面がギャラリーに切り替わります。

ギャラリーでオバケの絵を鑑賞しよう



ルイージは、ギャラリー内を自由に歩き回ることができます。ギャラリーには、これまでに集めたオバケの絵が飾られています。見たいオバケの絵の前に立って、Aボタンを押してみてください。



すると、その絵が画面に大きく表示されます。絵の種類や額縁の色は、そのオバケを吸い込むときに、ルイージが集めたパールの大きさや数によって変わってきます。

STAFF CREDITS

■ EXECUTIVE PRODUCER
山内　溥

■ PRODUCERS
宮本　茂
手塚　卓志

■ DIRECTOR
紺野　秀樹

■ DESIGN DIRECTOR
杉山　直

■ ASSISTANT DIRECTORS
高橋　創／水木　潔
山田　洋一

■ MAP DESIGN
菅野　克彦／大坪　大剛
北川　幸治／森本　嘉久

■ CHARACTER DESIGN
藤井　英樹／細野　剛史
尾山　佳之／山本　竜一

■ SCREEN DESIGN
上原　連

■ EFFECT DESIGN
井上　圭次郎／今井　大二
伊藤　晴康

■ MAIN PROGRAM
外池　弘生

■ PROGRAM
岩本　大貴／河野　正博
河本　浩一／古閑　直樹
味岡　嘉孝／佐藤　雄久
河野　裕之／中村　大輔

■ MUSIC
戸高　一生
田中　しのぶ

■ SOUND EFFECT PROGRAM
稲垣　陽司
朝川　達

■ ENDING DESIGN
河越　巧／高橋　伸也
渡辺　剛／小林　竜二
西森　啓介

■ MOTION CAPTURE EDIT
吉田　繁樹

■ VOICE
チャールズ・マーティネー
ジェン・テイラー

■ PROGRESS MANAGEMENT
加藤　圭三
成田　稔

■ TECHNICAL SUPPORT
角井　博信／安田　芳人
岡本　慎吾

■ TOOL SUPPORT
谷本　義典／俵石　泰樹
倉橋　佑介／木村　真人
吉本　裕仁／川端　敏裕
大田　辰郎

■ LIBRARY SUPPORT
矢田　裕人／佐々木　哲也
白川　英一／岡本　基
木内　俊一

■ DEBUG SUPPORT
亀田　純也／中嶋　惣一
足助　重之／白岩　佑介

■ SPECIAL THANKS
スーパーマリオクラブ



プログレッシブ対応テレビをお使いの方へ



当ソフトでは以下のケーブル接続と操作を行うことにより、ゲーム機本体からの映像出力をプログレッシブ方式対応テレビ用の“チラつき”の少ない、きれいな画像に切り替えてプレイすることができます。

1 本体とテレビのD端子を別売の『D端子ビデオケーブル』で接続します（詳しい接続方法については本体の取扱説明書をご覧ください）。

2 本体にディスクをセットし、ディスクカバーを閉めてからパワーボタンを押してください。

3 この画面が表示されたら、コントローラのBボタンを押し続けます。



4 画面に【プログレッシブモードで表示しますか?】の文字が表示されますので、【はい】を選んでください。以降、画面はプログレッシブ出力で表示されます。



- 一度プログレッシブモードを選択すると、いったん本体の電源をOFFにしてもケーブルの接続を変更しない限り、次からは最初にBボタンを押す必要はありません。画面には毎回この選択肢が表示されます。
- お使いのテレビにコンポーネント映像入力端子がある場合、別売の『コンポーネントビデオケーブル』で接続してもプログレッシブモードへの切り替えが可能です。
- D端子入力付きのテレビでも、それが「D1規格」の場合はプログレッシブモードで表示することはできません。
- ご使用のテレビの種類によってはプログレッシブモードに切り替えた場合、強制的に画面の縦横比が変更されることがあります。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

任天堂株式会社 お客様ご相談窓口

京都（本社）	京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 〒601-8501	TEL.(075)662-9611
東京サービスセンター	東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 〒101-0041	TEL.(03)3254-1647
大阪サービスセンター	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 〒531-0074	TEL.(06)6376-5970
名古屋サービスセンター	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 〒451-0041	TEL.(052)571-2506
岡山サービスセンター	岡山市奉還町4丁目4番11号 〒700-0026	TEL.(086)252-2038
札幌サービスセンター	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 〒060-0009	TEL.(011)612-6930

・電話受付時間：月〜金 午前9時〜午後5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
・電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。

DOLBY SURROUND
ドルビー及びダブルD記号はドルビーラボラトリーの商標です。

このゲームは、ドルビーサラウンドに対応しています。お持ちのテレビやステレオサウンドシステムがドルビーサラウンド対応で、左右、センター、リアにスピーカーをお持ちでしたら、マルチサラウンドシステムをお楽しみいただけます。